STAR WARS

R 2 - D 2™

TAMAGOTCHI

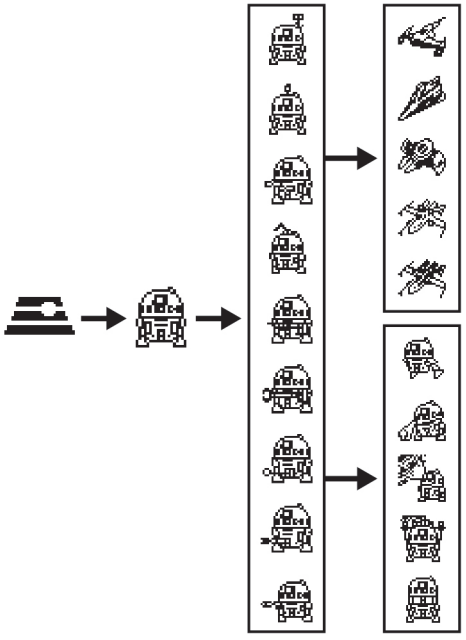
INSTRUCTIONS

BANDAI®MD

8+ #88821 #88822

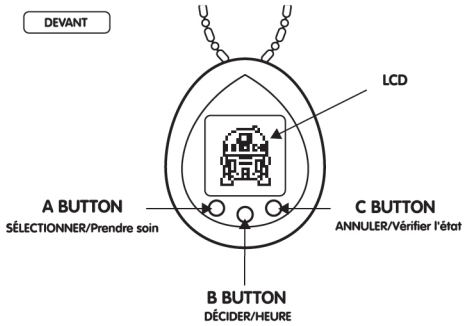
© & ™ Lucasfilm Ltd. ® & © BANDAI B7L (GB/FR/ES/DE/PO/NL/IT)

GRAPHIQUE DE CROISSANCE
Entraîne R2-D2 à maîtriser différentes compétences !

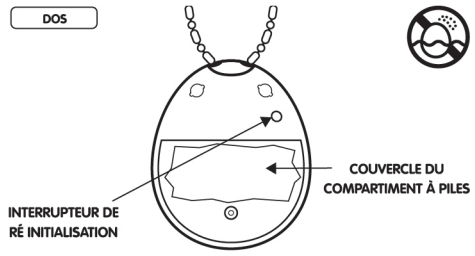


1 INSTRUCTIONS POUR L'UNITÉ PRINCIPALE

DEVANT

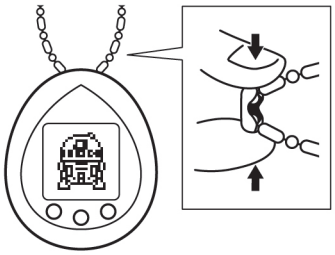


DOS



Ne mets pas l'appareil Tamagotchi dans l'eau, car il risque de ne pas fonctionner. Évite de l'utiliser ou de le ranger dans des endroits humides.

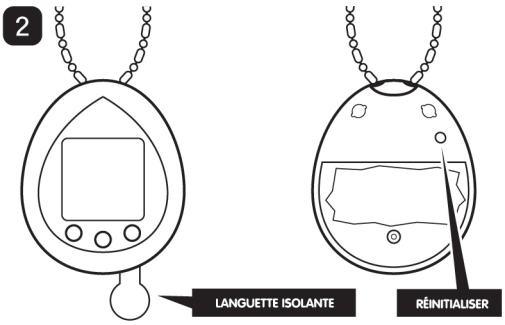
CHAÎNE À BALLES



Pince fermement les parties assemblées pour déverrouiller la chaîne.

Accroche l'extrémité de la chaîne dans la rainure et tire-la fortement pour la verrouiller.

2



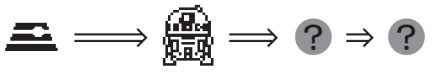
NAISSANCE DE R2-D2

1. **RETIRE** la languette isolante du côté de l'appareil Tamagotchi.
2. **RÉINITIALISE** au besoin en appuyant sur l'interrupteur de réinitialisation au dos de l'appareil Tamagotchi avec un objet mince, comme la pointe d'un stylo ou d'un crayon. N'appuie pas trop fort sur l'interrupteur de réinitialisation, car tu risquerais d'abîmer l'appareil Tamagotchi.

3. **RÈGLE L'HEURE** lorsque l'heure clignote. Appuie sur le bouton A pour sélectionner l'heure correcte. Appuie sur le bouton B pour confirmer. Lorsque les minutes clignotent, appuie sur le bouton A pour sélectionner les minutes correctes Appuie sur le bouton B pour confirmer. Appuie sur le bouton C pour revenir à la sélection précédente.

- **R2-D2 N'APPARAITRA QUE LORSQUE TU AURAS CONFIGURÉ L'HORLOGE.**
- **AM POUR LE MATIN ET PM POUR L'APRÈS-MIDI. FAIS ATTENTION à NE PAS FAIRE D'ERREUR !**

4. **R2-D2** est créé après l'apparition du logo d'Chaîne de production



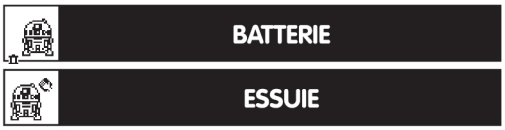
ÉVOLUTION DU R2-D2

R2-D2 se transfome en une version de R2-D2 avec diverses compétences. La manière dont tu t'occupes de ton R2-D2 détermine la compétence qu'il aura.

3 COMMENT EN PRENDRE SOIN

APPEL

Lorsque le R2-D2 appelle, appuie sur le bouton A et prends-en soin. Si tu ne remarques pas l'appel, tu peux savoir si tu dois t'en occuper en appuyant sur le bouton C. Après en avoir pris soin, tu peux encore voir les réactions du R2-D2 en appuyant sur le bouton C. Les réactions varient selon le R2-D2 que tu élèves.

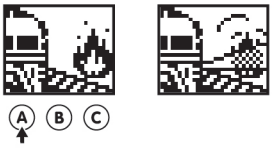


BATTERIE

Si R2-D2 est déchargé, appuie sur le bouton A pour sélectionner et le bouton B pour décider. Ensuite, appuie sur le bouton A pour sélectionner et le bouton B pour décider.

ESSUIE

Si R2-D2 est déprimé, appuie sur le bouton A pour sélectionner et sur le bouton B pour décider.



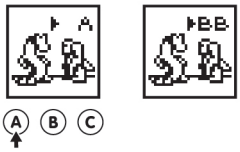
JEUX

Si ton R2-D2 veut jouer, appuie sur le bouton A pour sélectionner sur l'écran de sélection et appuie sur le bouton B pour prendre une décision.

Combattre le feu

·ÉTEINS LE FEU !

Appuie sur le bouton A autant de fois que possible en 15 secondes pour éteindre le feu ! Si tu réussis, le feu s'éteindra. Si tu échoues, le feu continuera de brûler.



JOUE AU "JEU D'ÉCHECS HOLOGRAPHIQUES" !

Appuie sur le bouton affiché dans le coin droit. Veille à bien appuyer sur le bouton A deux fois si les lettres apparaissent deux fois, comme "AA" ! Si tu appuies sur la bonne combinaison, tu gagnes et Chewbacca perd. Si tu n'appuies pas sur la bonne combinaison, tu perds et Chewbacca gagne. Joue 5 fois et ne laisse pas le Wookiee gagner !

CHEWBACCA PERD

CHEWBACCA GAGNE

TAMAGOTCHI DORT

LUMIÈRES ÉTEINTES

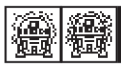
LUMIÈRE

Quand le R2-D2 dort, appuie sur le bouton A, sélectionne OFF sur l'écran en appuyant sur le bouton A et décide d'éteindre la lumière en appuyant sur le bouton B. Quand le R2-D2 est endormi, seules les commandes "lumière allumée/éteinte", "son allumé/éteint" et "l'heure" peuvent être manipulées. Tu ne peux pas éteindre/allumer la lumière quand le R2-D2 est éveillé.

ADIEU DESPEDIDA

ADIEU

Si tu continues à bien t'occuper de ton R2-D2, au bout de 3 jours, en commençant par le haut, R2-D2 devient une version différente de R2-D2 avec des compétences qui sont différentes de la dernière fois.



NETTOIE !

NETTOIE !

Quand R2-D2 est couvert de poussière, appuie sur le bouton A et nettoie R2-D2 !

ÉCHAPPE-TOI !

ÉCHAPPE-TOI !

Si ton R2-D2 est en mode copilote quand le vaisseau est attaqué par un vaisseau ennemi, appuie sur le bouton A et évade-toi du vaisseau ennemi ! Au fil du temps, le vaisseau ennemi va occuper tout l'écran.

MALADE !

ENLEVÉ PAR DES JAWAS

MALADE !

Ton R2-D2 sera choqué si tu n'entraînes pas R2-D2. Appuie sur le bouton A pour le réparer. Fais attention ! Si R2-D2 reste longtemps en état de choc , R2-D2 sera enlevé par des Jawas.

RECOMMENC

COMMENT ÉLEVER UN NOUVEAU R2-D2

Si tu appuies sur le bouton A tout en maintenant le bouton C, le générique d'ouverture recommence.

NIVEAU SUPÉRIEUR R2-D2

R2-D2 (Normal)	Accéder au mini-jeux ① et ② uniquement

Niveau supérieur

Mode compétence

	Les Mini-jeux
Antenne Scanner	Mini-jeu Secret ①
Périscope	Mini-jeu Secret ①
Bras manipulateurs	Mini-jeu Secret ②
Aiguillon électrique	Mini-jeu Secret ②
Utilitaire multifonction et bras d'interface	Mini-jeu Secret ③
Bras électrique	Mini-jeu Secret ③
Bras de préhension	Mini-jeu Secret ④
Bras d'interface informatique universel	Mini-jeu Secret ④
Scie circulaire	Mini-jeu Secret ⑤

Niveau supérieur

Mode co-pilote

	Les Mini-jeux
N-1 Starfighter	Mini-jeu Secret ⑥
Delta-7B	Mini-jeu Secret ⑥
Eta-2 Actis-class T-70 Interceptor	Mini-jeu Secret ⑥
X-wing Starfighter	Mini-jeu Secret ⑥
X-wing Starfighter de Poe Dameron	Mini-jeu Secret ⑥

Mode compétence spéciale

	Les Mini-jeux
Propulseur d'appoint	Mini-jeu Secret ⑦
Projecteur Holographique ① de Kerner Optical	Mini-jeu Secret ⑦
Projecteur Holographique ② de Kerner Optical	Mini-jeu Secret ⑦
Plateau	Mini-jeu Secret ⑦
Évaseur hydraulique	Mini-jeu Secret ⑦

SUCCÈS

ÉCHEC

Mini-jeu Secret ① VAISSEAU À SOUS

Appuyez trois fois sur le bouton B pour arrêter l'affichage dans l'ordre de gauche à droite. Pour gagner, arrêtez l'affichage à l'écran afin que les mêmes vaisseaux se trouvent dans la rangée du milieu. (Réussir trois fois de suite augmente la vitesse de l'affichage).
Réussissez les cinq essais pour un résultat parfait. Vous échouerez si des images différentes s'arrêtent au milieu, ou si vous n'appuyez pas sur le bouton pour arrêter l'affichage.

DÉGAINER LE SABRE LASER

BIEN ATTRAPÉ

Mini-jeu Secret ② ATTRAPER LES SABRES LASER

Appuyez sur le bouton A de manière répétée pendant 15 secondes. En appuyant suffisamment, tu peux faire appel à la Force pour saisir la poignée du sabre laser libérée par R2-D2. Si vous n'appuyez pas suffisamment sur le bouton, le sabre laser tombera au sol.

SUCCÈS

ÉCHEC

Mini-jeu Secret ③ AJUSTER LA SERRURE

Le grand anneau extérieur et le petit anneau intérieur tournent. Appuiyez au bon moment sur le bouton B de manière à ce que la fente du trou de serrure soit orientée vers le haut pour l'anneau intérieur et extérieur, comme le montre l'image "Succès" en haut (appuyez une fois sur le bouton B pour arrêter le grand anneau extérieur, puis appuyez à nouveau sur le bouton B pour arrêter le petit anneau intérieur). Réussissez les cinq essais pour un résultat parfait. Vous échouerez si le trou de serrure ne s'arrête pas dans la bonne position, ou si vous n'appuyez pas sur le bouton pour arrêter les anneaux.

DÉFIER YODA

Mini-jeu Secret ④ LE DÉFI DE YODA

Appuyez sur le bouton A de manière répétée pendant 15 secondes. Si vous appuyez suffisamment, vous pourrez attraper la lumière que Yoda tient. Si vous n'appuyez pas suffisamment sur le bouton, Yoda sera content que vous n'ayez pas réussi à lui prendre la lumière.

EWOK

COUPE AVEC LA SCIE UTILITAIRE

Mini-jeu Secret ⑤ LE PIÈGE DES EWOKS

R2-D2 est emprisonné par les Ewoks ! Lorsque R2-D2 apparaît, appuie sur le bouton A de manière répétée pendant 15 secondes. Si vous appuiyez suffisamment, vous pourrez couper le filet avec la scie circulaire et vous échapper. Si vous n'appuiyez pas assez sur le bouton, la scie à main ne passera pas au travers, et vous perdrez l'occasion de vous échapper.

CHASSEURS TIE

MÉTÉORITES

Mini-jeu Secret ⑥ SIMULATION DE VOL

Déplacez le curseur de contrôle pour éviter les chasseurs TIE ou les météorites qui arrivent. (Appuyez sur le bouton A pour vous déplacer vers la gauche, et sur le bouton B pour vous déplacer vers la droite.) Évitez au moins cinq chasseurs TIE ou météorites pour réussir. Vous échouerez si le curseur de contrôle est touché par un chasseur TIE ou un météorite.

ATTRAPER LES LETTRES DE C-3PO

ATTRAPER LES LETTRES DE BB-8

Mini-jeu Secret ⑦ ATTRAPER LES LETTRES

Les lettres et les chiffres du nom de chaque droïde apparaîtront à l'écran et tomberont de manière aléatoire. Les personnages qui apparaissent sont soit R2-D2, C-3PO ou BB-8. Déplacez le curseur et attrapez la même lettre que celle qui s'affiche en haut à droite de l'écran. (Appuyez sur le bouton A pour vous déplacer vers la gauche et sur le bouton B pour vous déplacer vers la droite.) Attrapez toutes les caratères alphanumériques qui apparaissent en haut à droite de l'écran pour réussir. Vous échouerez si vous n'attrapez pas la lettre, ou si vous attrapez la mauvaise lettre.

OBSERVATION

SYSTÈME DE CONTRÔLE DE R2-D2

Vous pouvez visualiser le système de contrôle de R2-D2 après un certain temps. Après avoir confirmé ce que R2-D2 a observé, appuyez sur le bouton A, le bouton B ou le bouton C pour fermer le système de contrôle.

DYSFONCTIONNEMENT

DYSFONCTIONNEMENT

Ne pas répondre aux besoins de R2-D2 ou le laisser sale entraînera un dysfonctionnement de R2-D2. Si R2-D2 fonctionne mal, continuez à appuyer sur le bouton A jusqu'à ce qu'il se rétablisse complètement. (en cas de dysfonctionnement vous pouvez seulment afficher et fixer l'heure et activer ou désactiver le son). Si vous laissez R2-D2 dans son état de dysfonctionnement, il sera mis au rebut, alors faites attention. ※Vous ne pouvez rien contrôler si R2-D2 va être mis au rebut.

JAWAS

FERRAILLE

Si vous laissez R2-D2 dans son état de dysfonctionnement, ou si R2-D2 continue de dysfonctionner, il sera mis au rebut, puis emporté par les Jawas.

>> Pour obtenir un nouveau R2-D2...
Appuyer sur le bouton A tout en maintenant le bouton C enfoncé pour obtenir un nouveau R2-D2 d'Industrial Automaton.

4 HEURE

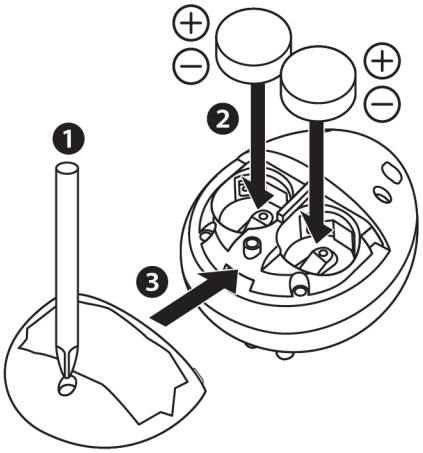
- **QUAND TU VEUX VOIR L'HEURE**
  Appuie sur le bouton B quand tu vois le R2-D2 à l'écran. Appuie à nouveau sur le bouton B pour retourner à l'écran.
- **QUAND TU VEUX RÉGLER L'HEURE**
  Appuie sur le bouton C, maintiens-le enfoncé et appuie sur le bouton A quand tu vois l'heure affichée à l'écran. Voir section 2 "REGLER L'HEURE".

5 SON ALLUMÉ/ÉTEINT

Appuie sur les boutons A et C en même temps quand tu vois le R2-D2 sur l'écran. Sélectionne son allumé ou éteint avec le bouton A et confirme avec le bouton B.

- Tu ne peux pas modifier le son si tu dois prendre soin de ton R2-D2.
- Sois prudent quand tu éteins le son, car tu n'entendras pas les signaux sonores (appels) de ton R2-D2.

6 CHANGER LES PILES



REMARQUE : quand les piles sont épuisées, tu recommences avec la naissance de ton R2-D2.

1. Enlève le bas de l'appareil en utilisant un tournevis. Un adulte doit effectuer l'assemblage.
2. Enlève les piles épuisées, remplace-les par 2 piles neuves (LR44, 1,5V) et vérifie que les signes "+" et "-" sont bien alignés.
3. Remplace le couvercle du compartiment à piles. Réinitialise à nouveau.

- **Réinitialise également quand les commandes ne fonctionnent pas ou quand tu vois une erreur à l'écran.**
- **Tamagotchi ne sait pas sauvegarder des données. Note que l'historique du jeu sera réinitialisée si tu changes les piles ou si tu réinitialises le jeu.**

• Parents et tuteurs : veuillez lire complètement cette notice avant de laisser les enfants jouer.

FR - Pour protéger l'environment, ne pas jetes ce produit avec les ordures ménagères; proccéder à la collecte sélective mise en place dans votre région.

BANDAI S.A.S.
Tour W 102 Terrasse Boieldieu
92800 Puteaux FRANCE

FABRIQUÉ EN CHINE Fabriqué pour Bandai America Incorporated, 2120 Park Place, Suite 120, El Segundo, California 90245.

Taille, couleur, style et décoration réels pouvant varier.Logo Bandai : MD et © 2021 Bandai. TAMAGOTCHI et les logos, noms et ressemblances distinctives connexes appartiennent exclusivement à Bandai. © BANDAI. Tous droits réservés.

FR - ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Petits éléments. Danger d'étouffement. Les couleurs, les décorations et les accessoires du produit peuvent varier par rapport à ceux présentés sur l'emballage. Certains produits peuvent ne pas être disponibles dans votre pays. Conservez l'emballage et les instructions car ils contiennent des informations importantes. Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées. Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés. Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte. Différents types de piles ou accumulateurs ou des piles ou accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés. Seuls des piles ou accumulateurs de type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisés. Les piles et accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité. Les piles et accumulateurs usagés doivent être enlevés du jouet. Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit. Penser également à retirer les piles si le jouet n'est pas utilisé pendant une certaine période. Ne pas brûler les piles. Ne pas jeter les piles usagées avec les ordures ménagères mais dans les points de collecte prévus à cet effet ou pour les déchets dangereux. Surveiller les enfants quand ils changent de piles afin de vérifier qu'ils suivent bien les instructions. Garder les piles inutilisées dans leur emballage et les éloigner d'objets en métal qui pourraient causer un court-circuit. S'assurer que le compartiment à piles (ou quel qu'autres parties électriques) soit en bon état et bien fermé. Conservez l'adresse du distributeur. Fabriqué en Chine. Distribué par BANDAI S.A.S. Tour W 102 Terrasse Boieldieu 92800 Puteaux FRANCE.

©&™Lucasfilm Ltd.

Utilisé sous licence.

ATTENTION : À LIRE AVANT D'UTILISER LE JOUET

FR - Ne pas 1) viser quelqu'un avec le jouet,2) frapper quelqu'un avec le jouet, 3) piquer quelqu'un avec le jouet, 4) lancer le jouet vers quelqu'un ou 5) marcher sur le jouet car cela pourrait causer de graves blessures. • Faire attention de ne pas se pincer les doigts avec les parties articulées du jouet.

FR - ATTENTION! Ce produit contient des piles boutons. Une pile bouton peut provoquer de graves brûlures chimiques internes en cas d'ingestion. • ATTENTION : Jetez les piles usées immédiatement et avec précaution. Maintenez les piles neuves et usagées hors de portée des enfants. Si vous pensez que les piles ont pu être avalées ou placées dans une partie quelconque du corps, consultez immédiatement un médecin.